

Projet V2.0.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Document en ligne : mickael.martin.nevot.free.fr

Date de rendu : **03 février 2013 à minuit**

Travail : **groupe de trois**

1 Assistance

Vous pouvez contacter l'enseignant en cas de besoin en formalisant et en ciblant précisément votre demande. Pour ce faire, vous devez respecter les règles de communication et d'envoi (ci-dessous).

2 Communication et envoi

Chaque communication ou envoi devra être fait à l'adresse électronique mmartin.nevot@gmail.com en faisant figurer [IMJ] au début du sujet du message. En joignant vos coordonnées au message (téléphone portable notamment), vous pourrez être joint en cas de problème. Chaque livrable éventuel devra être envoyé au format ZIP.

3 Sujet

Réalisez ce projet avec le même groupe que celui du TD1 : Interface homme-machine et TD2 : Game design.

En partant de la proposition de projet que vous avez choisie lors du TD1 : Interface homme-machine, réalisez sa conception interface homme-machine et son *game design*.

4 Livraison

Vous devez envoyer les éléments suivants avant la date de rendu :

- *personae* ;
- **scénarios d'utilisation** ;
- *mock-ups* ;
- *game design document* ;
- clôture du travail (**bilan technique, problème rencontrés, écart avec les prévisions, mesures d'amélioration**).

5 Conseils

Voici quelques conseils :

- gérez la répartition de réalisation des fonctionnalités entre les membres de l'équipe ;
- soyez critiques envers le sujet de votre projet ;
- n'oubliez pas d'utiliser les *personae*, scénarios d'utilisation, *mock-ups*, etc. nécessaires lorsque cela semble pertinent ;
- penser à utiliser les outils d'interface homme-machine vus en cours.